



SCHOOL EDUCATION JOURNAL PGSD FIP UNIMED

Volume 14 No. 2 Juni 2024

The journal contains the result of education research, learning research, and service of the public at primary school, elementary school, senior high school and the university

<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/school>



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SENI BERBANTUAN FILMORA DI SEKOLAH DASAR

Putra Afriadi¹, Suyit Ratno², Mifta Khairina³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar FIP Universitas Negeri Medan, Indonesia^{1,2,3}

Surel: Putraafriadi@unimed.ac.id

ABSTRACT

Developing effective and interesting learning media is very important in the educational process, especially at the elementary school level. This article discusses the development of art learning media assisted by Filmora video editing software at Cinta Rakyat Elementary School 104208. The research method used is Research and Development (R&D) based on the model proposed by Borg and Gall. Research steps include initial research and information gathering, planning, product draft development, initial field trials, product revisions, main field trials, final product revisions, and dissemination. The research results show that the use of Filmora in art learning is effective in increasing students' interest, understanding and art skills. Students are more enthusiastic and creative in taking art lessons using Filmora-assisted learning media compared to conventional methods. Teachers also find it easy to convey art material in a more interactive and interesting way. This learning media helps students learn more practically and contextually, which in turn increases their understanding of the material being taught. Thus, the development of art learning media assisted by Filmora can be an innovative solution to improve the quality of art learning in elementary schools. It is hoped that this article can be a reference for educators in utilizing technology to create a more enjoyable and meaningful learning experience for students.

Keywords: Media Development, Arts, Filmora.

ABSTRAK

Pengembangan media pembelajaran yang efektif dan menarik sangat penting dalam proses pendidikan, terutama di tingkat sekolah dasar. Artikel ini membahas pengembangan media pembelajaran seni berbantuan perangkat lunak pengeditan video Filmora di Sekolah Dasar Cinta Rakyat 104208. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) berdasarkan model yang dikemukakan oleh Borg dan Gall. Langkah-langkah penelitian meliputi penelitian awal dan pengumpulan informasi, perencanaan, pengembangan draf produk, uji coba lapangan awal, revisi produk, uji coba lapangan utama, revisi produk akhir, dan diseminasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Filmora dalam pembelajaran seni efektif dalam meningkatkan minat, pemahaman, dan keterampilan seni siswa. Siswa lebih antusias dan kreatif dalam mengikuti pelajaran seni menggunakan media pembelajaran berbantuan Filmora. Dibandingkan metode konvensional. Guru-guru juga merasakan kemudahan dalam menyampaikan materi seni dengan cara yang lebih interaktif dan menarik. Media pembelajaran ini membantu siswa belajar secara lebih praktis dan kontekstual, yang pada gilirannya meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran seni berbantuan Filmora dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran seni di sekolah dasar. Artikel ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi para pendidik dalam memanfaatkan teknologi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi siswa.

Kata kunci: Pengembangan Media, Seni, Filmora

Copyright (c) 2024 Putra Afriadi¹, Suyit Ratno², Mifta Khairina³

✉ Corresponding author :

Email : Putraafriadi@unimed.ac.id

HP : 082211976130

ISSN 2355-1720 (Media Cetak)

ISSN 2407-4926 (Media Online)

Received 20 June 2024, Accepted 27 June 2024, Published 28 June 2024

DOI: <https://doi.org/10.24114/sejjpgsd.v14i2.60569>

PENDAHULUAN

Media pembelajaran memainkan peran penting dalam proses pendidikan, terutama di tingkat sekolah dasar. Penggunaan media yang efektif dapat meningkatkan pemahaman siswa, merangsang minat belajar, dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Dalam konteks ini, teknologi telah membuka banyak peluang baru untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Seperti yang dikatakan oleh Heinich, Molenda, Russell, dan Smaldino (2002), "Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu guru menyampaikan materi dengan cara yang lebih mudah dipahami oleh siswa." Salah satu alat teknologi yang semakin populer dalam pendidikan adalah perangkat lunak pengeditan video. Filmora, sebagai salah satu perangkat lunak pengeditan video yang user-friendly dan kaya fitur, menawarkan berbagai kemampuan yang dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran yang kreatif dan interaktif.

Penggunaan Filmora dalam pembelajaran seni di sekolah dasar dapat memberikan banyak manfaat, seperti memperkenalkan siswa pada teknik pengeditan video dasar, merangsang kreativitas, dan membantu mereka mengekspresikan diri melalui media visual. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Daryanto (2010), "Penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa." Dengan memanfaatkan Filmora, guru dapat mengembangkan media pembelajaran seni yang tidak hanya menarik, tetapi juga mendukung perkembangan keterampilan abad ke-21, seperti kreativitas, kolaborasi,

dan literasi digital. Pengembangan media pembelajaran seni berbantuan Filmora di sekolah dasar tidak hanya membantu guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik, tetapi juga memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Dengan membuat video, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih praktis dan kontekstual, yang pada gilirannya dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Sebagaimana disampaikan oleh Sudjana dan Rivai (2011), "Media pembelajaran yang baik adalah media yang dapat mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran." Artikel ini akan membahas bagaimana pengembangan media pembelajaran seni berbantuan Filmora dapat diimplementasikan di sekolah dasar. Kami akan mengeksplorasi langkah-langkah pengembangan media ini, manfaat yang diperoleh, serta tantangan yang mungkin dihadapi. Dengan demikian, diharapkan artikel ini dapat menjadi referensi bagi para pendidik yang ingin memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran seni di sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (Research and Development, R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran seni berbantuan Filmora di sekolah dasar serta menguji keefektifan produk tersebut. Metode R&D yang digunakan mengacu pada model pengembangan yang dikemukakan oleh Borg dan Gall (2003), yang melibatkan beberapa tahapan, yaitu: penelitian awal dan pengumpulan informasi, perencanaan, pengembangan draf produk, uji coba lapangan awal, revisi produk, uji coba

lapangan utama, revisi produk akhir, dan diseminasi. Tahap pertama dalam penelitian ini adalah penelitian awal dan pengumpulan informasi yang dilakukan melalui studi literatur dan wawancara dengan guru-guru seni di sekolah dasar. Studi literatur dilakukan untuk memahami teori-teori dan temuan penelitian sebelumnya mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam pendidikan seni. Wawancara dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan masalah yang dihadapi guru dalam mengajar seni. Tahap perencanaan melibatkan pembuatan rencana pengembangan media pembelajaran berbantuan Filmora, termasuk menentukan materi pelajaran seni yang akan disampaikan, merancang storyboard, dan menyusun skenario video. Pada tahap ini, peneliti juga menyusun instrumen penilaian untuk mengukur efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan. Tahap ini melibatkan pembuatan draf awal media pembelajaran seni berbantuan Filmora. Draft produk ini terdiri dari video pembelajaran yang dihasilkan menggunakan perangkat lunak Filmora, dilengkapi dengan narasi, animasi, dan efek visual yang mendukung penyampaian materi. Produk awal ini kemudian di-review oleh ahli media dan ahli materi untuk mendapatkan masukan dan saran perbaikan. Setelah produk awal dikembangkan, dilakukan uji coba lapangan awal di satu sekolah dasar yang menjadi subjek penelitian.

Uji coba ini melibatkan siswa kelas 4 dan 5 yang akan menggunakan media pembelajaran tersebut dalam pelajaran seni. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan angket untuk mengevaluasi keefektifan dan keterterimaan media pembelajaran. Berdasarkan hasil uji coba lapangan awal, produk media pembelajaran

kemudian direvisi sesuai dengan masukan yang diperoleh. Revisi dilakukan untuk meningkatkan kualitas dan keefektifan media pembelajaran sebelum dilakukan uji coba lapangan utama. Uji coba lapangan utama dilakukan di beberapa sekolah dasar yang berbeda untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan efektif digunakan di berbagai konteks pembelajaran. Data dikumpulkan kembali melalui observasi, wawancara, dan angket untuk mengevaluasi dampak media pembelajaran terhadap pemahaman dan keterampilan seni siswa.



Gambar 1. Tampilan Awal Filmora 12

Setelah uji coba lapangan utama, produk media pembelajaran kembali direvisi berdasarkan temuan dan masukan yang diperoleh. Revisi ini bertujuan untuk menghasilkan produk akhir yang siap untuk diimplementasikan secara luas di sekolah dasar. Tahap akhir dari penelitian ini adalah diseminasi hasil penelitian dan produk media pembelajaran seni berbantuan Filmora. Diseminasi dilakukan melalui seminar, publikasi artikel ilmiah, dan pelatihan bagi guru-guru seni untuk mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran tersebut di sekolah dasar. Menurut Sugiyono (2013), "Penelitian pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut." Dengan demikian, metode penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan media pembelajaran seni

berbantuan Filmora yang efektif dan dapat diterapkan secara luas di sekolah dasar.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran seni berbantuan Filmora yang telah melalui beberapa tahap pengembangan dan uji coba. Berikut adalah hasil penelitian yang diperoleh: Dari hasil wawancara dengan guru-guru seni di sekolah dasar, ditemukan bahwa banyak guru yang menghadapi kesulitan dalam menyampaikan materi seni secara menarik dan interaktif. Sebagian besar guru menyatakan bahwa siswa lebih tertarik pada pembelajaran yang melibatkan visual dan audio, serta memberikan kesempatan bagi mereka untuk berkreasi. Media pembelajaran yang dikembangkan terdiri dari beberapa video yang mengajarkan teknik dasar seni, seperti menggambar, mewarnai, dan membuat kerajinan tangan. Video-video ini dilengkapi dengan narasi yang jelas, animasi, dan efek visual yang menarik untuk memudahkan pemahaman siswa. Uji coba lapangan awal dilakukan di satu sekolah dasar dengan melibatkan siswa kelas 4 dan 5. Hasil observasi dan angket menunjukkan bahwa siswa sangat antusias menggunakan media pembelajaran ini. Sebanyak 85% siswa merasa lebih mudah memahami materi seni yang diajarkan melalui video dibandingkan dengan metode konvensional. Guru-guru juga melaporkan bahwa siswa lebih aktif dan kreatif dalam mengikuti pelajaran seni. Berdasarkan masukan dari uji coba lapangan awal, beberapa revisi dilakukan, seperti memperjelas narasi pada beberapa bagian video, menambahkan contoh-contoh karya seni siswa, dan memperbaiki kualitas animasi. Uji coba lapangan utama dilakukan di tiga

sekolah dasar yang berbeda. Hasilnya menunjukkan konsistensi dengan uji coba awal, di mana 90% siswa menunjukkan peningkatan pemahaman dan keterampilan seni setelah menggunakan media pembelajaran berbantuan Filmora. Guru-guru juga menyatakan bahwa media ini membantu mereka dalam menyampaikan materi dengan lebih efektif dan efisien. Setelah uji coba lapangan utama, dilakukan revisi akhir untuk memastikan media pembelajaran yang dihasilkan berkualitas tinggi dan siap untuk diimplementasikan secara luas. Revisi ini melibatkan penyempurnaan narasi, penambahan efek visual, dan integrasi umpan balik dari guru dan siswa.

Pembahasan

Penggunaan Filmora sebagai alat bantu dalam pengembangan media pembelajaran seni di sekolah dasar terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Beberapa poin penting yang dapat diambil dari hasil penelitian ini adalah: Media pembelajaran berbantuan Filmora mampu menarik minat siswa lebih baik dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Sebagaimana diungkapkan oleh Mayer (2001), "Media visual dapat meningkatkan perhatian dan minat siswa terhadap materi yang diajarkan." Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman dan keterampilan seni siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbantuan Filmora. Hal ini sejalan dengan temuan Clark dan Mayer (2016) yang menyatakan bahwa penggunaan multimedia dalam pembelajaran dapat meningkatkan retensi dan transfer pengetahuan.



Gambar 2. Tahap uji Efektivitas Setelah Penggunaan Filmora

Guru-guru merasa terbantu dengan adanya media pembelajaran ini karena memudahkan mereka dalam menyampaikan materi seni yang kompleks dengan cara yang lebih sederhana dan menarik. Heinich et al. (2002) menyebutkan bahwa "Media pembelajaran yang efektif adalah yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih mudah dipahami oleh siswa." Media pembelajaran ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pengajaran, tetapi juga sebagai sarana bagi siswa untuk mengekspresikan kreativitas mereka. Menurut Runco (2007), "Kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru dan orisinal yang memiliki nilai."

SIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran seni berbantuan Filmora di sekolah dasar efektif dalam meningkatkan minat, pemahaman, dan keterampilan seni siswa. Penggunaan teknologi dalam pendidikan, seperti Filmora, dapat menjadi solusi untuk mengatasi tantangan dalam pembelajaran seni dan memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan bermakna. Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi referensi

bagi para pendidik dan pengembang media pembelajaran untuk terus berinovasi dalam memanfaatkan teknologi guna meningkatkan kualitas pendidikan seni di sekolah dasar.

DAFTAR RUJUKAN

- Afriadi, Putra. 2020. *Pertunjukan Didong Jalu Perspektif The Daily Of Tolstoy's Aesthetics Ekspresivism*. Journal SCHOOL EDUCATION JOURNAL VOLUME 10 NO. 3 DESEMBER 2020 203 p-ISSN : 2355-1720 e-ISSN: 2407-4926 Elementary School Journal, 84 (3): 3. Medan: Fakultas Ilmu Pendidikan, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Medan.
- Afriadi, Putra. 2020. *Kreativitas Peserta Didik Pada Sekolah Dasar Di Masa Pandemi Covid 19 Dalam Konteks Fenomenologis Husserlian*. Journal SCHOOL EDUCATION JOURNAL VOLUME 10 NO. 3 DESEMBER 2020 203 p-ISSN : 2355-1720 e-ISSN : 2407-4926 Elementary School Journal, 84 (3): 3. Medan: Fakultas Ilmu Pendidikan, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Medan.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (2003). *Educational Research: An Introduction*. (7th ed.). Allyn & Bacon.
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2016). *E-Learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning* (4th ed.). Wiley.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Gava Media.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2002). *Instructional Media and Technologies for Learning* (7th ed.). Merrill Prentice Hall.

Mayer, R. E. (2001). *Multimedia Learning*. Cambridge University Press.

Runco, M. A. (2007). *Creativity: Theories and Themes: Research, Development, and Practice*. Elsevier Academic Press.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta.

Sudjana, N., & Rivai, A. (2011). *Media Pengajaran*. Sinar Baru Algensindo.